no.650
2002年1/15
アミューズメント通信
JANUARY 15, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

SCEが「PS2」でゲームソフトを

高速接続で配信

一般向けに4月から、専用ユニットも出荷

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、久多良木健社長)は十二月十一日、家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」(PS2)を使ってゲームソフトや映像などのコンテンツを、ブロードバンド(BB、インターネットの高速接続)で配信すると発表した。〇二年四月をめどにサービスを開始する。

「BB」は一般にADSLやCATVなど1Mbps以上の高速でデータを伝送する接続方式を意味し、PCとLANケーブルで結ぶのが標準となっている。民間のADSLではヤフーBBが低価格で8Mbpsサービスを開始しており、NTTは光ファイバー通信網を使ったBフレッツなどを用意しつつある。これらの接続サービスを受けるには専用モデムなどが必要になる。

SCEでは「PS2」を使ったBB配信サービスシステムの開発を以前から進めており、〇一年二月にはセガ社、ナムコのゲーム場とSCE契約販売店に、「PS2」に基づく端末機を設置し、〇一年十二月までに配信サービスを開始すると発表。また「PS2」を使ったネットワークビジネスのための基本認証システム「DNAS」や課金システムも開発した、と同時発表した。うち「DNAS」については〇一年秋、スクウェアの「プレイオンライン」β版テストで運用開始した。

今回SCEが明らかにしたのは、NTTブロードバンドイニシアティブ(NTT-BB)、ソニーコミュニケーションネットワーク(So-net)を通じて、それぞれフレッツユーザー、ソネット会員向けに配信サービスを今年四月にも開始するというもの。「DNAS」は本格運用を始めることになる。

また十二月二十一日までにSCEは、ソフトバンクグループのヤフービービー(Yahoo!BB)や、AIIのCATVインターネットサービス、独立系の有線ブロードネットワークス(usen)とも提携したことを明らかにした。こうしたBB接続ユーザーはSCEのBB配信サービスを受けることができる。

配信サービスを受ける「PS2」ユーザー向けに、四十GBの外付けハードディスクと100Mbpsのイーサネットをセットにした専用ユニットがレンタルされる予定。ユーザーはこれらを使って「PS」、「PS2」のゲームソフトなどをネット上から手に入れることができるようになる(料金などは未定)。

ゲームソフトのネット配信が実現するのに伴い、これまでの販売方法は「パッケージ販売」、ネット配信によるものを「ダウンロード販売」と呼ぶとすれば、これらが共存することになる。SCEの久多良木社長は、「ユーザーはパッケージやネットワークなどを意識することなく利用できるようになり、当初PS2はパッケージソフトを再生するだけだったのが、ネットワークのプラットホームになる」と説明。このサービス開始がBB拡大の起爆剤になると語っている。

配信されるコンテンツについてSCEは、PSとPS2用のゲームソフトのほか、あまり詳しく説明していないが、外付けハードディスクの容量は増えると見られており、映画なども十分配信できるようになると見られている。その結果、将来ゲームソフトはコンテンツの一角を占めるにすぎなくなるとも予想される。

ゲームソフトのネット配信はかなり以前から計画され、米国ではAMOAなどが業務用TVゲーム機のゲームソフトを電話回線で配信するためのプロジェクト「NANI」を九四年三月に発足したが、大きな可能性にもかかわらずゲーム場運営という現実にどう結びつけることができるかが明確にならなかったため、九九年三月にプロジェクトを解散したことがある。なお日本の業務用業界ではそういう動きはまったく行なわれていない。

SCEの場合は、大量に普及している高性能の「PS2」を端末に、急速に普及しているBB接続サービスを使用する点で、環境は整っており、「NANI」の状況とはまったく異る。従ってネット配信によるゲームソフト供給が、家庭用として初めて実現することになる。

ナムコとセガ社受賞

01年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

セガ社の永井専務(左)と森常務執行役員

本紙チャートのデータに基づく二〇〇一年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおり、ソフトウェア部門でナムコの対戦格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」(鉄拳TT)、完成品タイプ部門でセガ社の多人数用競争馬育成ゲーム「ダービーオーナーズクラブ2000」と決定。小社では十二月下旬、ナムコの鈴木登執行役員業務用販売本部長と、セガ社の永井明専務執行役員および森啓二常務執行役員にそれぞれ記念楯を贈った。

ナムコ「鉄拳TT」は九九年七月以来国内約九千枚、海外約一万枚出荷したもので、九七−九八年の二年連続受賞した「鉄拳3」を引き継ぎ、これも〇〇−〇一年と二年連続受賞となった。「鉄拳TT」を引き継ぐ「鉄拳4」は〇一年八月出荷で、これも人気を集めている。鈴木本部長はさらに「ソウルキャリバー2」の出荷が近づいている、と語った。

セガ社「ダービーオーナーズクラブ2000」は九九年十月以来国内市場だけで八百五十セット完納。〇一年十月からは「同II」へと切り替えた。育成データをカードに保存できるなど新しい遊び方を開拓している。永井専務は、新作「ワールドクラブ・チャンピオンフットボール」への期待も高まっていると語った。

AM通信社の赤木社長とナムコの鈴木本部長(右)

セガ社「アニマニウム」

2月にも発売へ

まず教育機関向けソフトで

㈱セガ(本社東京、佐藤秀樹社長)は十二月五日、CGアニメ制作ソフト「アニマニウム」の「エデュケーターズエディション」を今年二月から、大学や専門学校など教育機関向けに発売すると発表した。さらに今年夏ごろにはCGスタジオやゲームソフト開発会社などクリエーター向けに「クリエーターズエディション」を発売する予定。

「アニマニウム」はパソコン(PC)で画面上のCGキャラクターを直接操作することにより、複雑なセットアップや数値入力なしにCGアニメを製作できる技術。これは東大大学院情報理工学系研究科中村仁彦教授が研究している人間型ロボットシミュレーション技術「ヒューマノイド制御工学」を応用して、セガ社の未来研究開発部が開発したもの。東映アニメーションなどアニメ制作五社と「アニマニウム技術コンソーシアム」を結成し、「アニマニウム」事業の具体化を進めている。

従来からのモーションキャプチャーや論理シミュレーションなどのアニメ製作方式と比較すると、「アニマニウム」では製作期間の劇的な短縮とコストダウンを実現するところから、大きな期待が寄せられている。三年がかりで開発し、〇一年六月に開発発表していた。

教育機関向け「エデュケーターズエディション」は、十二月初旬時点でデジタルハリウッドや東北芸術工科大学など十校が採用を決めており、さらに増加するもようだ。価格は十万−二十万円の見込みで、二月にも出荷開始する。

ゲームクリエーター向け「クリエーターズエディション」は、本格的な商業CG作品の製作に使えるよう多くの機能が加えられ、今夏出荷される予定。またこれと同時に「ソフトウェア・デベロッパーズ・キット」(SDK)も同時発売する。「アニマニウムSDK」にはキネマエンジンを直接操作できるプログラミングライブラリーなどが含まれており、既存のCGアニメ製作ツールとも互換利用できるとしている。

サノヤス オペレーター2子会社統合

㈱サノヤス・ヒシノ明昌(本社大阪、南雲竜夫社長)は十二月十三日、完全子会社の明昌ネットワーク㈱(本社同、森本武彦社長)が一月中旬、明昌サービス㈱(本社同、同社長)を吸収する形で統合することを明らかにした。九〇年にサノヤスが明昌特殊産業を買い取ったのに伴い、これら子会社も引き継いでいた。

明昌ネットワークは那須ハイランドパークでの遊園施設とゲーム場など十八ヵ所を運営。また明昌サービスは宝塚ファミリーランドでの遊園施設とゲーム場などの十三ヵ所を運営。エリアで分けてきたが業務の効率化をめざし統合する。

なおサノヤス・ヒシノ明昌には遊園施設・ゲーム場運営を行なう子会社、エスティ㈱(本社東京、森本武彦社長)が別にある。これはサノヤス・ヒシノ明昌が六〇%、トーゴが四〇%出資し、九八年八月に設立したもので、東京・台場の観覧車とタワーライドだけを運営している。

創業78年の岡本製作所

設立50周年謝恩会開く

岡本会長、東南アジア進出など意欲

㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）は十二月六日、大阪のヒルトンホテルで設立五十周年記念謝恩パーティーを開き、これに取引先など関係者約八十名と同社社員二十名が参加した。

同社は、岡本之治（ゆきはる）氏が小型娯楽機を製造するため岡本娯楽機製作所として一九二四年（大正十三年）三月に創業して以来、七十八年目を迎える。五一年十二月に現社名に法人化して五十周年となる。

五二年に長男の明三郎氏が社長となり、遊園施設分野にも本格参入し事業を拡大、同氏は六二年設立の関西遊園施設協会の初代会長に就任している。その間、取締役だった三男の昌明氏（現会長）が独立し明昌特殊産業㈱を五五年に設立、遊園施設の増産体制を確立した。八一年に昌明氏は岡本製作所の社長も兼任、八五年に会長となり社長に同氏の長男の典之氏が就任した。なお明昌は九〇年にサノヤスに買い取られ、九一年吸収合併された。

パーティーで岡本会長が挨拶した。その主な内容は次のとおり。

——父が小型娯楽機の製造、販売、委託営業を行なう個人会社、岡本娯楽機製作所として大阪で大正十三年三月創業した。製造は尼崎市内のビルに設備を設けて行なっていたと記憶している。しかし第二次世界大戦で娯楽産業がだめになり閉鎖、戦時中は自動車の点火コイルを細々と作っていた。終戦直後に事業を再開し、最初に宝塚遊園地に娯楽機械を設置。以後デパートの屋上を中心にロケを全国四十ヵ所に増やし、機械の受注も増大した。父が、業務拡大のため法人組織にしようと提案した後亡くなったため、長兄（次兄は死亡）と姉三人と私で昭和二十六年法人化した。

しかし兄弟の関係がうまくいかず、私が独立し明昌を設立した。その後岡本製作所が経営難に陥ったため明昌が援助し、岡本製作所の規模を縮小した。十年ほど前から工場跡地や空地にアパートを建て、不動産業務もやっている。さらに数年前から遊園地の再開発も考え、二〇〇〇年四月に青森市浅虫の遊園地を直営にして再生させた。もう一ヵ所、名古屋にある遊園地も再開発する予定だ。一方、東南アジアでも遊園施設の販売や委託業務を行ない、最近ベトナムにコースターを設置、近く中国にも観覧車を設置する予定だ。

私も七十歳に近くなったが、体が許す限り第一線で頑張っていこうと思っている——。

この後、来ひんとしてJAPEAの山田三郎会長が、「今の厳しい状況下、業界でも暗い話が多いが、岡本製作所は栄えある設立五十周年を隆々として迎えられ、誠にめでたい限りだ」と述べ、乾杯の音頭をとった。宴半ばに、あみだくじ抽選会が行なわれた。

なお当日、招待客のうち希望者はパーティーの前に謝恩ゴルフ大会（二十八名参加）とUSJ視察（入園券を無料配布）に分かれ、それぞれ楽しんだ。

岡本製作所謝恩会で、右上は岡本昌明会長と桂子夫人、右下は（左から）フタミ観光の山口高弘専務、前田茂社長、岡本製作所の岡本典之社長、サノヤス・ヒシノ明昌の坂本真司顧問

岡本製作所謝恩会で岡本典之社長（前列中央）と同社社員ら

朝日エンジニアリング閉鎖

2社で業務継承

徳島の遊園地は朝日科学に

朝日科学模型遊園㈱（本社大阪府泉南郡、佐原茂雄社長）の製造部門だった朝日エンジニアリング㈱（本社徳島市、佐原十郎社長）が、十一月三十日で業務を停止した。

朝日科学模型遊園は佐原茂氏が朝日科学模型製作所として一九〇七年（明治四十年）創業、モーター駆動の玩具などを製作。七〇年に現社名で法人化し、汽車など遊園施設や小型乗物機などの製造、販売、委託運営を展開。七九年に製造部門を分離し朝日エンジニアリングを設立した。

朝日エンジニアリングは遊園施設などの製造とともに小規模遊園地の設計施工も行ない、九八年に徳島市総合動物公園内の遊園地「とくしまファミリーランド」の建設を一括受託し経営していた。しかし約八億円の負債を抱え遊園地経営が困難となり、〇一年十一月上旬、同遊園地のすべての施設を含む権利を朝日科学模型遊園に売却、同三十日に不渡りを出し業務を停止したもの。朝日科学模型遊園は十一月二十日、同遊園地の敷地使用許可を徳島市から引き継いだ。

なお朝日エンジニアリングの製造部門は、十二月一日に設立された朝日テック（事務所徳島市、佐原圭一社長）が引き継いでいる。

富士急「ドドンパ」

やっと営業運転

慎重期し、5ヵ月遅れで

富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行㈱経営）で、世界最速のローラーコースター「ドドンパ」がようやく十二月二十一日、営業運転を開始した。

同機は川鉄商事を通じて導入した米国S&Sパワー社製「スラストエアー」をもとに、最高時速百七十二キロという世界最速の仕様に変えたもので日本初登場。投資額三十億円。「スラストエアー」としては米国パラマウンツ・キングスドミニオンのもの（時速百二十八キロ）に次ぐ二機目となるが、コース全長を米国の二倍にし加速させるためのコース形状に変えるなど独自の設計を加えているため、新タイプのコースターとなる。

それだけに慎重に施工が進められ、途中で駆動装置のシリンダーに〇・〇七ミリの誤差が見つかり、万全を期すため米国で作り直した。このため当初七月運転開始予定だったのが五ヵ月遅れた。

「ドドンパ」のタワー形コース部分のようす

駆動装置は圧縮空気で車両を一気に押し出すエアーランチ方式を採用し、発車後一・八秒後に時速百七十一キロに達する。この後、傾斜角度七十四度の大バンク、負荷四・二五Gで垂直上昇し頂上部から垂直降下する高さ五十二メートルのタワー形コースなどがある。所要時間六十秒。車両は八人乗りで四編成（先頭部の顔のイラストが異なる）。利用料金千円。

十二月一日に披露会が開かれ、富士急行の堀内光一郎社長は、「企画から完成まで五年かかった。スピードと加速感をテーマに、ギネス登録を前提として世界最速仕様を検討した。ギネスには先ほど認定された。乗り心地は快適で、ロケット発射時はこんな感じだろうと思われる負荷とスピード感を実現させた。この感覚を多くの人に手軽に安全に味わってほしい。今後も当園にしかない〝オンリーワン〟の遊園施設導入をめざす」と述べた。

なお同園は世界一の遊園施設の導入を基本方針のひとつとしており、既設のものではホラーハウス「戦慄迷宮」が最長コースで、またコースター「フジヤマ」が最大落差などでギネスに登録されている。同園の入園者数は昨年度百七十六万人だったが、「ドドンパ」導入により今年度五％増を見込んでいる。

広大な敷地に広がる大バンクなど「ドドンパ」のコースの一部分

喫煙・飲酒禁止法で

年齢確認の義務

法改正したが罰則はない

未成年者が喫煙・飲酒するのを防止するため、たばこや酒類を販売する業者に年齢確認を義務づける改正未成年者喫煙・飲酒禁止法が十二月五日の参院本会議で可決、成立し、十二日に公布された。施行は公布と同時だが、年齢を確認しなかった場合の罰則規定は盛り込まれていない。

未成年者喫煙禁止法では二十歳未満の者にたばこを販売した場合は五十万円以下の罰金を課し、また未成年者飲酒禁止法では二十歳未満の者に酒類を販売などした場合も五十万円以下の罰金を課すと定めている。しかし、たばこや酒類の自動販売機を利用して未成年者がこれらを容易に入手できることなど、現実には問題点が多い。

今回の改正は酒類販売の規制緩和の代償として行なわれたもので、少なくとも年齢確認をしなければたばこや酒類を販売できない、と定めた。こうした年齢確認のできない自販機は、通常解釈によると設置営業が不可能となる。

しかし年齢確認について罰則が設けられていないなどから、当分の間は設置営業が継続されると見られている。販売業者側とのなれ合い結着ではあるが、一歩前進と受けとめられている。

マイクロマウス2001

シンガポールが1位に

ナムコ全面協力で開催、ロボフェスタで

自立型ロボットによる競技大会「マイクロマウス2001」が、㈶ニューテクノロジー振興財団主催、ナムコの特別協力で十一月二十三－二十四日、横浜市内のパシフィコ横浜で開催された。

これは青少年の科学技術への理解を深めることを目的に、八〇年からナムコの全面協力により毎年この時期に開かれているもので、今回で二十二回目となる。今回は単独開催ではなく、あらゆるロボットに関する総合イベント「ロボフェスタ神奈川2001」の一環として実施された。

「マイクロマウス2001」は三種類の競技があり、いずれもマイコンを搭載した自立型ロボットによるもの。

うちメインは「マイクロマウス」競技で、二百五十六区画に仕切った迷路を走行させゴールまで脱出する時間を競うもの。エキスパートとフレッシュマンの二部門がある。

エキスパート部門には五十五台が予選にエントリーし、四十九台が出走、三十六台が完走。うち上位十九台とシード四台の計二十三台が決勝に進出した。ここ数年間、海外からの決勝進出ロボットが増え、とくに今回は海外勢が十三台（前回六台）と過半数を占めた。

決勝の結果、シンガポールのWong Kiong氏製作「NING2」が優勝した。同国勢は四位にも入った。前回まで四年連続優勝した韓国勢は首位を明け渡し、二－三位と五位に入賞した。日本勢は後退が目立ち、最高は六位（前回四位）にとどまった。

「マイクロマウス」競技のようすで、下はシンガポールの優勝者

大会事務局では、「日本勢が優勝できないのは残念だが、海外でこの競技が高く評価されているという点では歓迎すべきことだ」としている。

フレッシュマン部門はすべて国内製の六十一台がエントリーし四十三台が出走。完走したのは九台だった。

残り二種目は次のとおり。

「マイクロクリッパー」＝迷路の中に置かれた円筒を見つけて天地を逆にした数を競う。エントリー十二台、出走八台。

「ロボトレース」＝ラインで示された周回コースの走行時間を競う。予選に八十二台がエントリーし七十四台が出走。完走した三十七台が決勝に進出した。一位と六位が韓国勢となった。

「ロボフェスタ」ではホンダ「ASIMO」など二足歩行型や動物型のロボット、災害救助や福祉用ロボットのほか、セガトイズ、バンダイ、トミー、タカラのペット型玩具ロボットを含め、約三百台の展示、実演が行なわれた。また手塚プロダクションが〇七年開園予定のテーマパーク「手塚治虫ワールド」をPRした。

プラサカプコン、15店目

コムシティ内に

〝祭り〟テーマのデザイン

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、北九州市のJR黒崎駅前にある複合商業ビル「コムシティ」内に、直営の大型ゲーム場「プラサカプコン黒崎店」を十一月十六日オープンした。

同店は「プラサカプコン」としては十五店目で、同社ロケ展開はこれで計二十店となる。「コムシティ」は物販、飲食、サービスなどの店舗のほか上層部にホテルを有する複合ビルで、同ロケは六[illegible]店フロアに開設[illegible]業面積は千三百[illegible]る。

「プラサカプコン」はこれまで米国の街並をモチーフにしてきたが、「黒崎店」は趣向を変え、同フロアのコンセプト「アジアンフェスティバル」に合わせ、〝祭り〟をキーワードとした〝カプコンカーニバル〟をデザインコンセプトとしている。

二ヵ所の入口から入った中心部のフロアは日本の祭り〝ジャパニーズカーニバル〟をテーマとし、紅白のちょうちんや幕、和太鼓の模様などを随所に施し、風神と雷神をデフォルメした大きな造形、キャラクターのお面などを装飾に使用。また奥の右側フロアは欧州の祭り〝パリカーニバル〟、左側は南米の〝リオカーニバル〟をテーマとしたゾーンになっており、三つの〝カーニバル〟で構成している。

「プラサカプコン黒崎店」入口にある雷神の像

設置機種はプライズマシンとメダルゲーム機を中心に、各種TVゲーム機やアーケードゲーム機など幅広いジャンルを揃えており、計約二百台を設置。同店では「普段ゲームに慣れ親しんでいない人も気軽に楽しめるイベントなども実施し、客層を限定せず広げていく」としている。

営業時間は十－二十三時。投資額や売上見込みなどは公表していない。

「プラサカプコン黒崎店」のメダルゲーム機フロアへの入口部分

AOUエキスポ02

開催要領を発表

景品即売など制限して

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は十一月十五日、「AOUアミューズメント・エキスポ2002」の開催要領を明らかにした。

十月二十三日の理事会で基本的事項を決め、具体的内容は理事会から委託されたエキスポ事業委員会（永井明委員長）が十一月五日の会合でまとめたもの。

AOUエキスポは二月二十二－二十三日（二日目は一般入場日）、幕張メッセで開催される。会場は一－二ホールを使用。

出展できるのは賛助会員に限られており、このための年会費十万円が必要となる。小間料金も従来と同じで出展小間数によって異なる。一小間での出展は九万円、二小間出展は一小間につき十一万五千円、三小間は同十二万五千円、四小間以上は同十四万円。これらすべてを申し込み締め切り日（十二月十四日）までに支払わないと、出展申し込みをしたことにはならない。

一小間のサイズは、高さは二・五メートルと従来と同じだが、幅と奥行が従来よりそれぞれ三十センチ長い三メートルとなった。小間装飾の高さ制限も三メートルから五メートルと高くし緩和した。

出品できないものは従来と同じだが、景品類の会場での販売が今回からできなくなった。また八百円を超える商品についても、従来は景品に使用できないとの表示をすれば出品できたが、出品できないことになっている。

なお景品は「出展社が共同で展示できるような方法も検討する」としている。一般商品の展示、販売は前回からできない。

このほか入場に必要な招待券方式とその配布方法、その他の運営方法などは前回と変わらない。

初日夜に例年どおり懇親パーティーが、東京の赤坂プリンスホテルで開催される。

出展社説明会および小間割決定会は一月十五日、東京のスクワール麹町で開かれる予定。

東京IMAXシアター

2月1日で閉館

96年10月以来、巨大映像など

「東京アイマックスシアター」（東京・新宿）は二月一日限りで閉館することになった、と十二月八日発表した。九六年十月のタカシマヤタイムズスクエア開業とともに十二－十四階を使用して巨大映像、立体映像の作品を上映してきたが、業績不振で継続できないことになった。

東京アイマックスシアターのスクリーンは幅二十五メートル、高さ十八メートルで、超大型。カナダのアイマックス社による大型映写機を使って、七十ミリフィルムの三倍のフィルムで上映し、2Dと3D（専用メガネ使用）を楽しめるようにした。

ソニー・ミュージック・エンタテインメント（SME）グループのエスエムイー・シネクエストが運営してきた。閉館に伴い一月一日から二月一日まで大画面版の「美女と野獣」を上映する。

「ラーメンスタジアム」の

企画設計を担当

ナムコ「チームナンジャ」

ナムコは、福岡市内の大型複合商業施設「キャナルシティ博多」内に十二月十五日オープンしたエンターテインメント飲食施設「ラーメンスタジアム」の企画設計業務を受注したことを明らかにした。

これは「ナンジャタウン」を手がけたナムコの企画設計グループ「チームナンジャ」が担当したもので、自社以外の企画設計プロジェクトは「横浜カレーミュージアム」に続き二施設目となる。

「ラーメンスタジアム」は同商業施設を運営するエフ・ジェイ都市開発㈱（本社福岡市、藤賢一社長）が開設したもので、セガ社の大型AM施設「クラブセガ」に隣接して設置された。約千六百平方メートルのフロアに九州のとんこつラーメン店三店、北海道と関東のラーメン店五店の二グループ八店がテナントとして入っている。ラーメンの味を客が評価して投票し、その結果を毎月集計、評価の高い方のグループを表彰し味の対決をさせるという趣向を採り入れたもの。

投資額三億円、初年度利用者数百万人、売上げ七億円を見込んでいる。

サミー、通期業績予想
さらに下方修正
パチスロ不具合の対策で

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は十二月十七日、通期業績予想を下方修正した。サミーと子会社のロデオ、生産提携しているアリストクラートテクノロジーズの三社が製造販売してきたパチスロ遊技機で、〇一年九月下旬以降、スタートレバーを非常にゆっくり操作することによる不具合発生が明らかになり、その対策を進めてきた結果発表したもの。

遊技客側の攻略法がインターネットで急速に普及したため、遊技店側の被害が広がったというのが「不具合」の実態で、サミー系パチスロ十四機種に不具合の生じることが判明した。サミーでは出荷済みの三十二万台について対策を構じたが、四万台は廃棄されており、実質二十八万台を改修したとされている。

不具合発生による復旧補てんとして、まず下半期出荷予定のパチスロ遊技機十八－十九万台について一台当たり二万円の値引きをする。さらに休業補てんとして五十七億五千五百万円、部品交換費用九億六百万円などを特別損失に計上する。

これらに伴い〇二年三月期の連結売上高は千六百八十億円（九月の前回予想では千七百八十五億円）、経常利益は五百二十億円（六百十七億円）、最終利益は二百二十億円（三百億円）と予想を下方修正した。それでも前年比では一五％増収、五％増益となる見込みだ。

なお修正後の単独通期売上高は千四百三十億円（千五百億円）、経常利益は四百九十億円（五百七十八億円）、当期利益は二百十億円（二百八十七億円）と、前年比三七％減収、十三％増益を見込んでいる。

PCCWジャパン、12月期
大幅に下方修正
売上高下回り、損失拡大

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱（PCCWジャパン、旧ジャレコ、本社東京、トッド・ボナー社長）は十二月十八日、〇一年十二月期業績予想を大幅に下方修正した。決算期変更により、四－九月中間期の決算は作成しないのに、九月中間期の業績予想も変更した。

四－十二月期の連結売上高は十億九千五百万円（五月の前回予想では三十億千七百万円）、経常損失は四十一億四千二百万円（七億五千三百万円）、最終損失は八十六億二千七百万円（三十七億五千七百万円）と予想を修正した。

同社によると四－九月期はビールサーバーの販売が計画に達せず在庫が生じた。十－十二月期に予定した家庭用ゲームソフトは次期に販売延期となった。またブロードバンドによるコンテンツ収入が発生しなかった。これらにより、連結売上高は前回予想を十九億円下回ることになった。

四月に買収した米国VR1グループについて「のれん代」償却額を再度算定した結果、当初に予想した金額を上回った。これらにより経常損失が膨らみ、しかも希望退職者募集により約二億円の特別損失が発生し、最終損失も大きくなった。

特許・実用新案 出願公告・公開
（12月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo－miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

十二月四日＝「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、3233910、11－2969。「射撃ゲーム機における弾回収機構」、コナミ㈱（東京）、3239916、11－353782。「メダルゲーム機」、同、3234590、12－47330。「ゲーム装置」、㈱セガ（東京）、3235511、9－114752。同、日本サーボ㈱（東京）、3235822、9－105447。同、3235824、9－181810。

十二月十日＝「家庭用ゲーム等のゲーム広告課金システム及びプログラム」、コナミ㈱（東京）、3236603(早)、13－54178。「ネットワークゲーム装置および携帯ゲーム機」、メディアマーケティングシステム㈱（大阪）、3236800、9－193278。「ゲーム装置及びゲーム装置の制御方法」、㈱ナムコ（東京）、3238241、5－136433。

特許出願公開

十二月四日＝「図柄可変表示装置の筐体」、㈱平和（群馬）、13－334015(請)。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、13－334016。同、㈱オリンピア（東京）、13－334017(請)。「遊技機の図柄表示回転ドラムの駆動装置」、㈱アクト技研（茨城）、13－334018。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、13－334019。「ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、13－334061。「他プレイヤによる自キャラクタ成長システム」、同、13－334069。「目標キャラクタ成長システム」、同、13－334070。「ゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13－334062。「着信メロディを用いたゲーム方法及び当該方法が実行可能な携帯電話機」、同、13－334066。「ゲーム機の景品管理システム」、㈱ユニレック（東京）、山岸潤一（東京）、13－334063(請)。「遊技システム」、沖電気工業㈱（東京）、13－334064。「エンタテインメント装置、記憶媒体および天候決定方法」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13－334065(請)。「エンタテインメント装置、記憶媒体およびオブジェクト表示方法」、同、13－334071(請)。「恋愛体験メールゲーム」、篠崎麻衣子（東京）、13－334067。「ゲーム装置及び予知表示システム」、㈱セガ（東京）、13－334068。

十二月十一日＝「シュミレーションライドおよびレーシングゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、13－340490。「競争遊戯装置」、同、13－340630、「連絡可能な遊戯装置」、同、13－340633。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および情報記憶媒体」、同、13－340635。「撮影ゲーム装置、撮影ゲーム処理方法および情報記憶媒体」、同、13－340636(請)。同、13－340647。同、13－340648(請)。「ゲームシステム」、同、13－340639。「レーシングゲーム機およびレーシングゲーム用のプログラムが記憶された記憶媒体」、同、13－340644。「レーシングゲーム機」、同、13－340645。「競争遊戯装置及び情報記憶媒体」、同、13－340646。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、13－340650。「遊戯用乗り物装置」、同、13－340657。「遊技機用シンボル表示装置」、㈱ドラゴン（東京）、13－340511。「遊技機におけるコインの返却ボタン装置」、㈱エイペックス（東京）、13－340514(請)。「遊技機およびそのコイン投入装置」、同、13－340529(請)。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、13－340513。同、ニチテックス㈱（東京）、13－340533。同、サンデンシステムエンジニアリング㈱（群馬）、13－340536。同、㈱エース電研（東京）、13－340537。同、㈱ソフィア（群馬）、13－340515。「遊技機」、同、13－340516。同、13－340517。同、アルゼ㈱（東京）、13－340518。同、13－340525。同、13－340534。同、13－340535。同、㈱大一商会（愛知）、13－340519。同、13－340520。同、13－340526。同、13－340532。同、豊丸産業㈱（愛知）、13－340523。同、㈱オリンピア（東京）、13－340538(請)。「遊技場設備」、㈱三共（群馬）、13－340521。「遊技機枠体」、㈱平和（群馬）、13－340522(請)。「メダルゲームを行う顧客の登録方法及びそのゲーム用メダルの管理方法並びにそれらの方法を実施するための管理装置及び携帯電話機」、PCCWジャパン㈱（東京）、13－340527。「遊技媒体の貸出管理システム」、高砂電器産業㈱（大阪）、13－340530。「光を使った、コイン等の検出装置」、竹林英俊（大阪）、13－340531。「音楽データ配信を伴うゲームシステム及び補助記憶装置」、㈱エーディープロデュース（東京）、13－340629。「玩具等の獲得ゲーム箱」、齋藤美智子（愛知）、13－340631。「ボックス型景品捕獲ゲーム機枠」、㈲ユウアイ（岩手）、13－340632。「ゲームキャラクター生成方法、記録媒体及びビデオゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、13－340634(請)。「ゲーム装置、記録媒体、及び、画像表示方法」、同、13－340643(請)。「携帯型ビデオゲーム表示装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、13－340637。同、13－340638。「ゲーム情報記憶媒体およびそれを用いたゲームシステム」、任天堂㈱（京都）、13－340640(請)。同、13－340641。「ゲームプログラム配信システムおよびそれに用いる装置」、同、13－340655。「ゲーム実行支援装置、端末装置および記録媒体」、㈱宮文館（東京）、13－340642。「ゲーム制御装置」、ヤマハ㈱（静岡）、13－340649。「情報処理装置および方法、情報処理プログラム、記録媒体」、㈱ベリーペール（東京）、㈲ウィズキッドプロジェクト（東京）、13－340651。「ゲームサービス提供装置及び方法」、コナミ㈱（東京）、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、13－340652(請)。「携帯電話の待ち受け画像供給装置及びプログラムを記憶した記憶媒体」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13－340653。「ゲームシステムならびにそのゲームサーバおよびゲーム端末」、ケイディーディーアイ㈱（東京）、13－340656。

タイトー直営店で
PPF全国展開
「ポストペット」使ったゲーム場

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は、ソニーコミュニケーションネットワーク（SCN、本社東京、山本泉二社長）のパソコン用ソフト「ポストペット」のキャラクターを使用したAM機コーナー「ポストペットファンファクトリー（PPF）」を全国の同社直営ロケ約百ヵ所に設置、十二月上旬一斉に営業を開始した。

「ポストペット」はインターネットでのメールの送受信をキャラがサポートするとともに、そのキャラを育てることもできるソフト（CD－ROM）で、九七年十一月発売以来百万枚出荷されている。

タイトーは同キャラを業務用分野に使用する許諾を得て、まずクレーン機とその専用景品、シール機などを開発、これらを設置したPPFコーナー展開を開始した。キャラは八種類あるが、うち人気の高いピンクの〝モモ〟を中心に扱い、AM機とコーナー装飾をピンク基調に統一している。

PPFは専用装飾と機械二台のセットを最小規模として、約三十平方㍍以下のスペースで設置。直営店のほかレンタル店や他社ロケも含め約六百ヵ所に順次設置を進めていく。なおPPFでの景品提供は専用景品のみとし、他の景品と混在させないことを条件としている。景品販売はシステムサービスとスクラッチが代理店となっている。

開設されたPPFのうち東京・渋谷の「タイトーステーション・スペイン坂店」で十二月六日、オープニングセレモニーが行なわれた。同店のPPFは約二十三平方㍍のスペースにクレーン機四台、シール機二台、ペニープレッサー一台の計五台を設置。

タイトー・CTE（キャラクター・トイ・エンターテイメント）事業部の金山富幸事業部長が「ポストペットキャラは全国のゲーム場でも人気を集めるものと確信している」と挨拶した。同氏とキャラ〝モモ〟、SCNの北村道雄プロデューサー、㈱ソニークリエイティブプロダクツの高橋圭子事業部長がテープカットを行なった。

渋谷のPPFで、上は（左から）ソニーCPの高橋圭子事業部長、SCNの北村道雄氏、タイトーの金山富幸事業部長、下は同コーナー

論潮
欠陥付きOS

ウィンドウズパソコン（PC）にだけ大きな被害を与えるコンピューターウィルス「バッドトランス・B」は、受信した限りまず感染は免れず、さらにそのPCからウィルスメールを送り続けるという厄介なもので、大きな被害を与えることになった。この種のウィルス攻撃に対しては気楽な対策というものがなく、ある程度しっかりした知識を持っていないと対応できない。つまり一般消費者のレベルでは、常に最新のワクチンソフトをダウンロードして備えるなど、とてもできない。

しかもウィンドウズPCは、世界市場の大部分のシェアを占めており、マックPCなどと比べると影響ははるかに大きい。ところが「バッドトランス・B」は、ウィンドウズOSに付随するブラウザ、インターネットエキスプローラー（IE）のソフト上の欠陥（バグ）を悪用するもので、原因はマイクロソフト社の製品自体にあることも判明した。

従って「バッドトランス・B」などのウィルス対策では、まずIEの欠陥を是正しなくてはならないが、それにはネットから修正ソフトをダウンロードしてPC内に組み込む必要がある。ある程度の経験を積んだ人ならどういうこともない作業だが、こういう作業を初心者にさせるのは気が引ける。こういうのがウインドウズOSではこれまで当然とされてきたこと自体がおかしいのではないか、と思われる。

ブレーキのかからない乗用車や、そういうクレームをひたすら隠したメーカーは許されるはずがないし、病原菌入り牛乳を拡販したメーカーも厳しく責任を問われた。ところが、欠陥のあるIE付きOSを決して安くない価格で販売してきたマイクロソフト社の責任は問題とされない。実に不思議なことである。

ものは考えようであって、PCは故障の少ない家電製品では決してないし欠陥のないOSもありえないというわけだ。それなら「欠陥付きOS」と表記すればいいと思う。

文化庁メディア芸術祭で
ナムコ大賞受賞
セガ社は「PSO」で特別賞

映像の祭典「文化庁メディア芸術祭」で、ナムコが制作したCG作品「Anjyu（安重）」が大賞を、またソニックチーム／セガ社のDC用ゲームソフト「ファンタシースターオンライン（PSO）バージョン2」の映像が審査委員会特別賞をそれぞれ受賞した。

同芸術祭は文化庁などで構成する実行委員会の主催により、新しい映像表現を開拓した創造性あふれるメディア芸術作品を顕彰し日本のメディア芸術の振興を図ることを目的に、九七年から毎年開催されているもの。今回は千五百五十三作品の応募があり、デジタルアートインタラクティブと同ノンインタラクティブ、アニメ、マンガの四部門から各大賞一作品と優秀賞四作品、そして今回から新設された審査委員会特別賞一作品が選ばれた。これらを含む百作品が二月二十八日－三月十日、東京都写真美術館に展示され、表彰式やシンポジウムなどが行なわれる。

ナムコの「安重」は、ノンインタラクティブ部門で四百五十五作品の中から最優秀に輝いた。同作品は心が安らぐ女性的なイメージを白色系の色使いで表現したもので、「シンプルさと美しさが見る人に新鮮な感動を与える」と評価された。なお同作品は〇一年八月の米国シーグラフでも入選している。

セガ社「PSOバージョン2」は同芸術祭初のネットワーク対応RPGで、現在会員登録者が世界で三十万人いる。DCのほかゲームキューブやXbox、PC用の同名ソフトも発売される予定で、最終的に百万人の登録をめざしている。

ナムコ「安重」

セガ社「PSO ver.2」

CSKの子会社整理
CSKエレ売却
アスキーの譲渡方式明らかに

㈱CSKは十二月二十一日、子会社の㈱CSKエレクトロニクス（本社東京、東敬司社長）の経営権を投資会社、㈱ヴィーナス・ファンド（本社東京、安井淳一郎社長）が運営する投資事業組合に譲渡すると発表した。二月下旬ないし三月上旬に実施する予定。

CSKエレクトロニクスは七五年八月設立の亜土電子に、CSKが九五年三月が資本参加して子会社化し、改称したもの。大株主はCSK八二・八％、セガ社四・六％などとなっている。CSKはグループ事業再編を進める上で、これ以上CSKエレクトロニクスへの支援を継続できないとして経営権譲渡を決めた。

ヴィーナス・ファンド投資事業組合は一月末の正式契約に基づき、CSKが所有するCSKエレクトロニクスの全株式を公開買い付けの方式で取得する予定。ヴィーナス・ファンドではCSKエレクトロニクスの再建を、「T－Zone」ブランドの再構築などにより進めるとしている。

なおCSKはアスキーの経営権をユニゾン・キャピタルのファンド「ユニゾン・キャピタル・パートナーズ」に譲渡することで十一月二十六日に契約した。それによると、アスキーの資本を十分の一に減資し、CSKの持ち株をアスキーに無償譲渡した上でその株式をアスキーが消却し、ユニゾンを引き受け先としてアスキーが第三者割当増資するという方式で、三月末に実施する予定。

アスキーによる第三者割当増資は二回行なわれ、ユニゾンは最大三十億円を出資し、アスキーの株式の九五％を取得する予定になっている。

アトラス
新遊技機製造アトムに出資

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）は十一月二十七日、新遊技機メーカーの㈱アトム（本社東京都台東区東上野、原野直也社長）に第三者割当増資で三千万円（所有比率七・一％）出資したことを明らかにした。

アトムは九八年三月設立の七号営業遊技機の開発メーカー。アトラスの企画開発力を生かした液晶表示装置をアトムに提供するなど、業務提携を進めるため出資した。

人事異動

コナミ
（12月17日）経営本部IR部長、久保倉一郎
▼機構改革＝経営本部にIR部を新設

コナミスポーツ
（12月19日）執行役員社長室IRグループ統括マネージャー、石井順雄
▼社長室にIRグループを新設

今年の商品展開方針

各メーカーが明らかにした2002年の市場開発方向

（到着順）

協調と競争で市場活性

セガ社

平素は弊社商品をご愛顧いただき、誠にありがとうございます。

昨年最も話題となったキーワードは「構造改革」ではないでしょうか。弊社におきましても余暇市場の低迷に対応し、自社の利益のみならず業界のリーダーとして市場全体にメリットを出せるよう、ナムコ様との包括的業務提携や、合同景品展のプライズコラボレーション等、メーカー間の「協調と競争」による市場活性化策を推し進めてまいりました。

本年は業界の皆様とともに、さらに市場の健全な発展を目指して様々な施策を講じるとともに、話題性のある魅力的な商品を提供し、ロケーションビジネスの基盤強化を図ってまいります。

既存のジャンルにおきましては、ビデオゲームでは家庭用との差別化をさらに推進し、魅力的な製品開発に注力してまいります。メダルゲーム機ではコーナーの核となるマスメダルゲーム機を中心に、斬新なアイデアを採り入れた商材を提供してまいります。そしてプライズに関しましては昨年スタートいたしましたプライズコラボレーションの輪を広げ、施設営業者の皆様の視点に立った商談の場を提供するとともに、不正・違法景品の撲滅にも注力し、ビジネスの健全化に注力してまいります。

人々の感性に直結している「遊び」のビジネスは、常に進化しています。過去の様々なヒット作を振り返りますと、今では当たり前のアイデアでも当時としては斬新なものが話題となりヒットにつながったものがほとんどです。弊社におきましては、常に画期的かつチャレンジャブルな製品開発によってゲームユーザーの感性を刺激し、ロケーションの売上げに貢献してゆく所存でございます。

（常務執行役員販売事業部長・森　啓二）

エレメカ機にも注力を

タイトー

旧年中は弊社の製品をご愛顧賜り、心より御礼申し上げます。

さて昨年は、新型「ピュア」の発売で「カプリチオ」シリーズが大変ご好評をいただきましたことを、重ねて御礼申し上げます。新色を加えスケルトン調の三種類が揃い、あらゆる店舗に対応できるデザインに仕上がりました。今年はさらに皆様に喜んでいただける「究極のクレーン機」の発売も予定いたしております。

また、十二月に発売いたしました「黄金の城」は、ご存じの通り韓国の製品です。今年も弊社の品質水準を設計に組み込んだローコスト、高インカムの海外製品を積極的に販売させていただきます。

三月には卓球を題材にしたCG体感ゲーム機をはじめ新システムのドライブゲーム機など、多くのタイトルを計画しております。その中でも本年は、「カプリチオ」をはじめとする景品提供機、メダルプッシャーゲーム機等エレメカ系の開発に注力いたします。

お客様から店舗の収益が改善してきたとお聞きしますが、その実体はまだまだ安心できる水準ではないのが現実ではないでしょうか。メーカーとしていかに高収益の機械を提供できるかということに焦点を絞り、物造りを進めて参ります。

（GM事業本部長・小島理一）

開発2部門態勢を整備

カトウ製作所

昨年は弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

お陰様で弊社製品「ポケットリフター」がヒット致しました。一部のお客様には生産が追いつかず、納品まで待っていただく状態になってしまいご迷惑をおかけしましたことを、この場を借りまして深くお詫び申し上げます。この商品に関しては今もなお、アミューズメントコーナーだけでなく、幅広く他業種（漫画喫茶、ビデオショップ等）へ販売させていただいております。それで感じましたのは〝市場は無限大〟ということで、大変勉強になりました。

また、お陰様で「ファンシーリフター」も順調に販売させていただいております。重ねて厚く御礼申し上げます。

今年もこのような小型マシンの開発に引き続き力を入れていきたいと思っております。開発の比重としてはプライズ機五〇%、メダル機五〇%になると思います。

社内組織的にも、プライズアーケード部門のPAとメダルゲーム部門のMGグループの二つに分け、態勢を整えました。

プライズゲームに関してはプレイヤーのスキルを重要視した取れるプライズ機をテーマに、メダルゲームは、アイキャッチ性の高い動きのあるファンタジックなシングルタイプをテーマに開発を行なっていきます。

今後も皆様のご期待に応えられるよう、良い商品を開発してまいる所存であります。

（開発マネージャー・大石吾郎）

簡単なゲームで興奮を

エイブルコーポレーション

旧年中は弊社製品をご愛顧、お引き立ていただき、誠にありがとうございました。

現在のロケーション運営は、多種多様な形態で運営されております。例えば、大型複合店、ショッピングセンター、メーカー新製品をほとんど取り揃える地域一番店、ブティック（専門）化したプライズ機中心店、シール機中心店、メダル機中心店、ビデオ中心店等、それぞれ客層に特化し、お店のノウハウやアイデアを生かして運営されています。

弊社では、一貫して業務用ゲーム機の企画、開発、販売に徹して本年も全力を注ぎます。すべてのゲーム企画、開発の基本は「お子様からお年寄りまで遊べるカンタンゲーム」「ローテク、ローコスト、ハイパフォーマンス」を弊社製品の最重要課題と考えております。プレイヤーが、百円玉を投入する時に、ゲームコーナーでなければ味わえない「ハラハラ」「ワクワク」「ドキドキ」感、もう一回やろうかと迷ってしまうような興奮をプレイヤーに味わってもらえる製品をリリースいたします。

例えば、スキルタイプの異なるプライズゲーム機があります。ゲームが主役で景品が脇役の「射的名人」、もうチョットで景品が取れそうでコンティニューの多いスマートボールタイプの「スパイラルチャンス」、一度入れたら当分入れ替える必要のないメダルゲーム汎用筐体「スーパーライブボディ」等々。

また、二月のAOUエキスポには、さらに新プライズゲーム機数種、ビデオゲーム、小学生以下をターゲットにした小型乗物機等々を出展いたします。プレイヤー、オペレーターの皆様に必要とされる新機種を続々とご提案いたします。なお、オペレーターの皆様の意見をとり入れたオーダーメイドにも対応いたします。

（販売部長・大工原弘明）

遊びを見直して新開発

こまや

旧年中は弊社製品をご愛顧賜り、心より厚く御礼申し上げます。

今なお続く不況の中、AM業界も厳しい状況に変わりなく、関係各社におかれましても様々な創意工夫を凝らし、ご尽力のことと存じます。弊社としましても、いかにお客様に喜んでいただける商品の提供ができるかと、日々努力いたしております。

さて、本年は「こまや」らしさを存分に発揮し、かつ新しいコンセプトのもと今まで見落としていたものはないか、また様々な角度から「遊び」を見直し何が求められているか、何が必要であるのかを敏感にとらえながら、新製品の開発に臨んでまいりたいと思います。現在、早期発売に向け、昨年末より開発中の商品がございます。詳しくは申し上げられませんが、前述しました内容のもとに完成しつつありますので、どうぞご期待下されればと思います。

先行きはまだまだ不透明ではありますが、AM業界の老舗として業界発展のため、微力ではございますが「一生懸命」努力し、前進また前進の気概のもと社員一同全力で取り組んでまいります。

（販売課長・尾上達也）

ゲーム場用コンテンツ

テクモ

昨年中は、弊社並びに弊社製品にご愛顧とご支援をいただき、誠にありがとうございました。

新世紀のスタートの昨年、日本経済はまだまだ不景気を脱出できず厳しい状況の中、私どもゲーム業界には、通信ネットワーク文化の息吹が芽生え始めた貴重な一年であったと認識いたしております。

弊社におきましては、本年は業務用市場、家庭用市場といった固定概念にとらわれることなく、むしろ大きなそれぞれの市場を融合し凌駕していくようなゲームコンテンツの開発に着手していくという方向性を定めております。

インターネットカフェに象徴されますように、現在のエンターテインメント施設の形態も多様になり、施設内に通信ネットワーク設備を持つゲーム施設も増加してまいりました。目前に迫るブロードバンドによるコンテンツ配信時代の到来に向け、ゲーム施設内だからこそ体験、満足できる商品、コンテンツを創造、開発していく考えであります。

弊社は、ゲームエンターテインメント市場において常に新しい発想、オリジナリティーを追い続け、業界のみならず、不景気な日本経済をも変革させていく「デジタル・コンテンツ・サプライヤー」をめざし、本年も邁進してまいります。

（販売事業部次長・阿久津　透）

ニーズを的確にとらえ

ナムコ

旧年中は弊社の製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

昨年はお陰様を持ちまして、新ジャンルとして人気を確立した達人ゲームシリーズ（通称：達ゲー）、太鼓の達人シリーズ、人気の格闘ゲーム「鉄拳4」、ファンキューブシリーズ、そして㈱カプコンとの初の共同開発による「ガンサバイバー2・バイオハザードコードベロニカ」などが特にご好評を得ることができました。

さて、本年もいまだにアミューズメント業界は厳しい環境下にあり、市場規模も年々縮小傾向になっております。しかし、その中でも市場ニーズを的確に捉えた製品群があれば確実に売れていますし、お店全体の売り上げに貢献しているのも事実であります。

当社といたしましては、開発、生産、収益一体となり、市場ニーズを的確に捉えた製品群の供給に注力し、お店の活性化につながり、お客様に満足していただける製品開発をいたす所存でございます。

そして、その方向性としてはゲームマニアだけでなく、ファミリー客や女性をターゲットとした新規性の高い付加価値の付いたゲームの開発であると考えております。さらに、近年取り組んでおります他社との提携も成果を納めており、今後も引き続き積極的に進めてまいります。

今年の具体的な商品展開といたしましては、現行シール機の中で最高画質と自負しております「美肌惑星」、期待も高まってきておりますCG格闘ゲーム「ソウルキャリバー2」、人気キャラクターを使用したメダルゲーム機、大型景品使用可能なクレーン機「ワイワイクリッパー」、その他昨年AMショーでご好評いただいた「ナイス☆ツッコミ」等々、幅広いジャンルで、皆様に喜んでいただける製品をリリースする予定でございます。

（執行役員業務用販売本部長・鈴木　登）

豊富なキャラ活用MD

バンプレスト

旧年中は弊社並びに弊社商品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

本年におきましても、バンダイグループの一社として、豊富なキャラクターコンテンツを最大限に活用したマーチャンダイジング展開を図り、市場の活性化につながり、お客様のニーズに機敏に応えられるサービス体制の構築と、話題性・新規性の高い商品作りを行なうことに努めてまいります。

業務用ゲーム機器分野において本年は、昨年発売した「キッズモニターメダルシリーズ」や新たに企画中のスキルゲーム機を通し、「キャラクターの持つ世界観」と「ゲーム性の楽しさ」がマッチした機器開発に努めてまいります。さらに専用景品でもゲーム自販機「プチポンコレクション」用をはじめ、豊富なキャラクター景品を積極的に展開してまいります。

プライズ景品分野ではお客様の支持の高かった「ビッグサイズソフビフィギュア」等の大型景品に加え、新規キャラクターとして「キン肉マンⅡ世」、「星のカービィ」などを商品化いたします。またライトユーザー向けのスポーツをテーマとした新商品としてPRIDE、メジャーリーグ、サッカー日本代表を順次商品化、発売していき、幅広い客層に対応できる景品ラインナップの拡充に努めてまいります。さらに新たな取り組みとして、発注～納品の期間を短縮し、景品の購入をよりしやすい環境作りに努力をしてまいります。

店舗運営分野では、昨年十一月に店舗拡張しましたSC内直営店舗「きゃらんどプラザ東戸塚店」をモデル店舗とし、イベント催事等で「キャラクター」をキーワードに、SC内のファミリー層集客の核となる店舗作りを展開してまいります。

（社長室広報課・内田雅也）

付加価値サービス提供

システムサービス

旧年中は弊社並びに弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

二十一世紀最初の年でもありました昨年は、従来とは異なる全く新しいマーチャンダイジングシステムへの取り組みから生まれた「THE DOG」ブランドが、皆様から大変なご好評をいただき、同プロジェクトの参加企業としての弊社にとって、大きな飛躍の年となりました。

また、従来からのサンエックス／グリーンキャメルキャラクタープライズにつきましても、「たれぱんだ」「こげぱん」などのロングヒットに恵まれる中、「アフロ犬」など多数の新キャラクターをタイムリーに商品化することができ、ファンシーカテゴリーの継続的なラインナップを構築できました。これもひとえに皆様方のご支援によるものと、心より感謝申し上げます。

さて、本年の商品展開方針につきましては、二つの重点課題を考えております。

まず一点目は、ありきたりな表現ではありますが、商品力のさらなる向上に挑戦してまいります。人気キャラクターの発掘、ヒットの仕掛け作り、新カテゴリーの開拓、品質の向上、リードタイムの短縮など、もう一度原点に立ち返り、レベルアップを図ります。お客様に喜んでいただける鮮度の高い商品の提供こそが、弊社の存在意義です。

二点目は、商品に付随する新しいサービスの提供が必要と考え、その基礎作りに着手いたします。まだイメージの段階ですが、市場のリアルタイムな情報やお客様自身の情報などを、収集、分析、加工し、無償提供することから始め、将来的には購買や運営のコンサルティングへ発展させたいと考えています。

以上の二点を、独立系プライズ専業メーカーとしての機動力を最大限に活かし、迅速かつ積極的に推進してゆく所存でございます。

（企画開発部長・山本茂喜）

良質製品生産態勢確立

旭精工

昨年中は旭精工製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございます。

二〇〇一年は、非常に厳しい経済環境ではございましたが、弊社は、二十一世紀のスタートにふさわしく、着実に準備をして参りました。四月には岩槻工場において、ISO9001を認証取得、八月には米国ネバタ州ラスベガスにMoneytornix（旭精工米国支店）を設立し、喜連川工場におきましては、プレス・板金加工体制を強化、大型筐体の大量生産も確実なものとなり、高品質な製品を世界中の皆様に提供させていただくことが可能となりました。ひとえに皆様のご愛顧の賜物によるものと、感謝申し上げます。

まだまだ、経済不況の波の引き時は見えませんが、当AM業界の情報技術は飛躍的に発展しております。弊社も従来の製品のみならず、アイデアと技術を駆使して、常に新しい「もの」を開発・提案していきたいと思います。また、オペレーターの皆様にも、安心いただける「製品の製造」と「サービスの提供」に取り組んでいきますのでご期待願います。

（営業部担当部長・川村典世）

ファミリー製品を拡充

富士電子工業

昨年中はFDEK製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

昨年の九月には大手スーパーの破産があり、流通業界のみならず、アミューズメント業界においても大きなダメージが生じました。またIT不況により、大手電機メーカーが工場閉鎖並びに統合、生産拠点の海外へのシフトに伴い、大幅なリストラが行なわれ、より一層の不況が今後も続くと推察いたします。

その中で、昨年十月中旬に発売いたしました、鮪ネタを使ったSC向けシングルメダルゲーム機第五弾の「ぱくぱくキッズ」が高い評価をいただき、ありがとうございました。他のシングルメダルゲーム機の第一弾「サーカスキッズ」、第二弾「でるでるキッズ」、第三弾「ビンゴキッズ」、第四弾「ニャンドラキッズ」、並びにマスメダルゲーム機の「イルカのなみのりパーク」、「それいけおうまさん」もご愛顧を賜わり感謝申し上げます。

今年のFDEKは、大手が手がけない独自のメカトロニクスを駆使した開発に精進し、製品開発にあたり自社企画のみならず、オペレーター、ユーザーの貴重なご意見を採り入れた製品作りをモットーに邁進して参ります。

遊びの原点を引き出すために、スキル要素、偶然性を加味し、プレイヤーが一度遊べば、勝っても、負けても余韻を残し、リピーターを増やし、多くのプレーヤーを虜にできる製品を作って参ります。現に、今から八年前に発売いたしました「宇宙カプセル6」が、大手スーパー新店の売場に置かれており、八年前の製品がいまだに現役を務めております。

今年も、昨年同様厳しい状況が継続されると推察いたしますが、今年八月をもって創立（昭和二十七年八月二十二日設立）五十周年を迎えることができますのも、皆々様のご支援の賜物と、社員一同感謝申し上げます。

（取締役営業部長・日森　惇）

人気キャラ景品を展開

エスケイジャパン

旧年中は弊社の商品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

業界を取り巻く環境は依然厳しい状況にありますが、弊社としましては、各ロケーションの売上げに貢献できる商品作り、各ユーザー様にご満足いただける商品をお届けできるよう、日々努力して参りました。

昨年はサンリオ商品のウエイトを上げ、新しく展開するキャラクターの数も増加させ、多様化するニーズに対応できるよう努めて参りました。安定キャラクターに関しては、年間を通し発売スケジュールを管理し、チャンスロスがないよう取り組んで参りました。

ご好評いただきましたキャラクターでは、一昨年より好調な売れ行きを示す「頭文字（イニシャル）D」、放映中のテレビアニメも好評な「はじめの一歩」と「プロジェクト・アームズ」、年末の映画公開に先駆けて発売しました「殺し屋－1（イチ）」など、積極的な展開が良い結果となりました。

来期の展開キャラクターとしましては、「76レブリカント」（オイルメーカー・企業ロゴ）、「軍鶏」（週刊アクション連載）、「湾岸MID・NIGHT」（週刊ヤングマガジン連載）などとともに、サンリオキャラクターのシーズン展開等を予定しております。

わが社のモットーである「子供から大人まで幅広い層に夢を与えるキャラクター商品を人々の生活の中に提供する」を商品開発・販売に生かし、引き続き本年も、厳しい状況ではありますが社員一同、一丸となり積極的に各課題に取り組んで参りたいと思います。

（営業部企画営業課・岩倉史朗）

市場を見据えた製品を

カプコン

二〇〇一年もカプコン製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

市場環境の厳しい中、三月に発売させていただきました「機動戦士ガンダム連邦VSジオン」はご好評を賜り五月、七月と追加生産を行なうに至り、ビデオゲーム市場の活性化につながったと思っております。その後、発売いたしました「カプコンVSSNK2」、「機動戦士ガンダム（同）DX」などのタイトルにつきましてもプレイヤーからの支持を受け、また、全国のオペレーターの方々のご支援をいただき、期待以上の販売数量に至りました。

昨年末からは、新たな挑戦となるメカ製品の商品展開をいたしております。新クレーン機の「ベルキャッチャー・twin」、「ベルサークル・four」は競合他社商品同様、順調に受注をいただいております。生産スケジュールも軌道にのり、随時出荷を行なっております。大型プライズ機の「ジャングルリン」も、設置ロケーションより好評をいただいております。

弊社直営ロケーションも、独自コンセプトの店舗展開が奏効し、地域一番店舗が確実に増えてまいりました。

また、各コンシューマゲーム新機種が出揃う本年は、弊社主力商品である家庭用ゲームソフトの期待作が続々と登場予定です。

二〇〇二年も昨年同様、開発・製造・営業一丸となりエンターテイメント業界の市場を見据えた製品展開、遊びの提供をカプコンは進めて参りますので、ご期待下さい。

（AM事業部・田中光史）

新カテゴリー景品開発

エイコー

旧年中は、弊社並びに弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。昨年はプライズコラボレーションというプライズコンテンツでは初めての試みに参加し、貴重なご意見や現場に立ったお話を数多く聞くことができました。

今年はさらに初心に戻り、より多くのご意見を製品作りに反映させてまいります。まずは好評のキャラクターアイテムの百個入りプチシリーズと、高い評価をいただいています当社オリジナルデザインぬいぐるみOP価格二万五千円シリーズを毎月発売します。これらのカテゴリーは、本来のクレーンゲームの楽しみ方である「取れる楽しみをお客様に味わっていただきたい」というローコストキャラクターアイテムを求めるお客様のご意見をもとに作りました。

そして、いいものをちょっとだけ使用したいお客様向けに、四十個入りOP価格二万円のレギュラーぬいぐるみシリーズを導入しました。こちらもお客様の「入り数が少なくていいものが欲しい」とのご意見から作られたカテゴリー商品です。こういう新カテゴリーの開発を、サンリオキャラやNHKキャラをはじめとする多くのキャラクターにて展開してまいります。

弊社は今年も、より多くのお客様のご意見に耳を傾け、今までの固定概念を捨て常に新しい発想で、一つでも多く皆様のお役に立てるような商品開発をしてまいります。

（商品企画開発部課長・西谷元晴）

低価格のマルチボード

ビスコ

昨年中は、弊社並びに弊社製品にご愛顧とご支援をいただき、誠にありがとうございました。

業務用市場は、依然として景気低迷の影響を受け厳しい状況が続いております。業務用のアミューズメント機械に関しても、大きな変革の時期に来ていると思います。

そこで、当社はカラ振りを恐れずに新しいジャンルに挑戦してまいります。まさに、それがメーカーの使命と考えております。

今年の具体的な商品展開としましては、オペレーター様に喜んでもらえるような低価格マルチ基板によるTVゲーム、メダルゲーム機など、幅広いジャンルを開発する予定でございますので、ご期待下さい。

（販売課長代理・本田一志）

施設のアドバイザーも

サノヤス・ヒシノ明昌

旧年中は弊社製品をご愛顧賜り、誠にありがとうございました。

昨年は都会のランドマークとも言えますビルトインタイプの観覧車をはじめ、新機種としてファミリータイプの新型コースター「バットフライヤー」を導入、さらに「ワールドダービー」の追加モデル「レディバード」やキャラクター施設等、年頭のこの欄でご案内しました遊園施設をご提供させていただけたことは誠に喜ばしく存じております。

ここ数年、この業界を取り巻く環境は非常に厳しいものがありますが、夢と楽しみを与え続けるアミューズメントは廃れることなく、多種多様の変化を遂げながら引き継がれていくことと存じます。しかしながら、これからのアミューズメントは顧客、ひいては施設を訪れる一般のお客様に対し、より満足度の高いものが必要とされる趨勢と言えます。

その中にあって弊社は今年も新たな施設の導入や既存機種の見直し等、国内外を問わずオピニオンリーダー、そしてより良きアドバイザーとして皆様にご満足いただける施設を提供していく所存ですので、何なりとご要望をお聞かせ下されば幸甚でございます。

（営業部海外課・亀井俊雄）

設置が簡単な遊園施設

豊永産業

旧年中は弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。

新しい年を迎え依然厳しい状況下ではありますが、活路を見出すべく、新たな創造に取り組む考えをより一層強くしているところであります。私たちは一貫して少数良品主義のもと、さまざまな大型遊戯施設を導入して参りました。本年も、他には類のない日本発進の遊戯施設の開発に力を注いでいきたい考えです。

特に今年は大型遊戯施設の中でも比較的小規模で設置工事も容易で親子で楽しんでいただけるような施設、加えて参加性の高い施設などにも取り組んで参ります。もちろん観覧車やヤング層をターゲットとする新しいコンセプトのローラーコースター、その他大型施設等の企画開発についても、引き続き行なっていきます。また単なる遊戯施設の企画製作にとどまらず、パーク全体のコンセプトを基にさまざまなエンタテイメント性を考慮し、そこにふさわしい遊戯施設をプランニングすることも、私たちの大きな仕事だと考えております。

今後さらなる企画開発に力を入れ、皆様のご要望にお応えすべく常に努力をして参る所存です。

（専務取締役・永楽雅英）

価値ある新市場開拓を

アルゼ

平素は弊社並びに弊社製品に格別のご愛顧を賜りまして、厚く御礼申し上げます。

さて、昨年は二十一世紀のスタートに合わせ、

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

12月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	8.40
2	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002ノントーナメント（IT）	8.29
3	トータルバイス（コナミ）	8.00
4	ダークシルエット・サイレントスコープ 2（コナミ）	7.73
5	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	7.71
6	サイレントスコープ（コナミ）	7.71
7	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.48
8	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.34
9	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	7.32
10	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	7.15
11	コードワン・ディスパッチ（コナミ）	7.14
12	インベーション（ミッドウェー）	7.11
13	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.94
14	サイトフォー（アタリゲームズ）	6.87
15	エリア51（アタリゲームズ）	6.78

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	モーキャップボクシング（コナミ）	9.33
2	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.83
3	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	8.13
4	18ホイーラー（セガ社）	7.81
5	クレイジータクシー（セガ社）	7.80
6	ナスカーアーケード（セガ社）	7.80
7	スマッシングドライブ（ガエルコ／ナムコ）	7.75
8	ポリス911〔ザ・警察官〕（コナミ）	7.63
9	オフロードサンダー（ミッドウェー）	7.55
10	オーシャンハンター（セガ社）	7.50
11	タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	7.48
12	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.45
13	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.34
14	クライシスゾーン（ナムコ）	7.29
15	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.28

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	8.06
2	ターキーハンティングUSA（サミー）	7.84
3	テッケン〔鉄拳〕 4（ナムコ）	7.63
4	カプコンvsSNK 2（カプコン）	7.60
5	ディアハンティングUSA（サミー）	7.41
6	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	6.95
7	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.63
8	ゴールデンティー・クラシック（インクレディブル・テクノロジー）	6.57
9	NFLブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	6.56
10	ポリストレーナー（P&P／ICE）	6.54
11	ゴールデンティー 2K（インクレディブル・テクノロジー）	6.54
12	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ）	6.53
13	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	6.52
14	マーヴルvsカプコン 2（カプコン）	6.50
15	ウルトラケード（ハイパーウェア）	6.50

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	モノポリー（スターン）	8.67
2	オースチン・パワーズ（スターン）	8.23
3	サウスパーク（セガ社／スターン）	7.56
4	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.39
5	スターウォーズ・エピソード1（ウィリアムズ）	7.31

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	7.11
2	サンセットライダーズ（コナミ）	6.23
3	ミズ・パックマン（ナムコ／ミッドウェー）	6.20
4	リボリューションX（ミッドウェー）	6.13
5	ギャラガ（ナムコ／ミッドウェー）	6.03

©2001 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

当社グループはパチスロ、パチンコ開発事業にとどまらず、AM機器開発、AM施設の企画および運営のほか、家庭用ゲームソフトの開発や映画・アニメ関連事業など、従来の枠組みにとらわれないグローバルエンターテインメント企業として、事業に適進してまいりました。

その中でも特に、新たに本格参入させていただきましたAM事業分野におきましては、アーケードゲームカテゴリー、メダルゲームカテゴリー、ビデオ・体感ゲームカテゴリー、プライズカテゴリーの四つのカテゴリー戦略に基づき製品開発を行なうと同時に、AM事業全体のビジョンとして「アミューズメントライフ」という考え方を提唱し、いるだけで楽しくなる夢のあるフィーリング空間のご提案を目指して製品展開を行なってまいりました。

そんな中で、ロケーションの定番であるプライズマシンに時代のトレンドを採り入れた付加価値の高い新製品「PP-AA01（ピーピーエーエーゼロイチ）」および「CP-AA02（シーピーエーエーゼロニ）」の二機種を揃って発売することができ、オペレーターの方々より高い評価をいただきました。同時に、アーケードカテゴリーにおける「アミューズメントライフ」という考え方を具体的にご提案できましたことは、メーカーとして誠に喜ばしい限りでございます。

二〇〇二年、当社は「アミューズメントライフ」という考え方をさらに発展させ、具体的な製品展開による各カテゴリーにおける「アミューズメントライフ」をご提案するとともに、AM業界そのものの活性化を目指してまいります。

AM業界の市場の厳しさは決して楽観視できるものではございませんが、現市場に対して何を提供すべきか、また次市場に対して何を提案すべきかを念頭に置いた製品開発を行なうことにより、今までになかった新しい市場価値を生み出し、新規顧客とともに、本当の意味で価値ある新しい市場の開拓を目指してまいります。

（常務取締役・富士本淳）

EIKOH PRIZE NEWS

2月発売

12星座全てをアソートしたアイキャッチ抜群のアイテムです!

約17cm

ハローキティ星座ドール

OP価格 30,000円 12種類 60個入

ハローキティ12種×各5

© 1976, 2002 SANRIO CO.,LTD.

約15cm

© 1976, 2002 SANRIO CO., LTD.

ハローキティプチお花見ドール

OP価格 30,000円 4種類 100個入

アオムツ モモムツ チャムツ コンムツ 約30cm

© 2000 TOMY

MUTSU（ムツ）ぬいぐるみ

OP価格 30,000円 4種類 70個入

© 2002 HIT Entertainment PLC and Mick Inkpen. Based on the books by © Mick Inkpen. Licensed by Cosmo Merchandising.

BIGキッパーリュックぬいぐるみ

OP価格 32,000円 1種類 40個入

約16cm

© EIKOH CO.,LTD.

フルーツベア

OP価格 25,000円 4種類 90個入

※商品仕様の変更がございます。ご了承ください。

EIKOH 株式会社エイコー AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

プライズ インフォメーション

ミッキーマウス サッカーシーンぬいぐるみ

セガ社

ミッキーマウスがサッカーをしているようすをデザイン。ボールは取り外しでき好きな所にくっつけられる。高さ20㌢。4種類64個でOP価格3万円。5月発売。

©Disney Enterprises. Inc.

アフロ犬 ブルブルヘアーチェンジぬいぐるみ

システムサービス

アフロ犬のぬいぐるみで、下へ引くとヘアーが外れて体が下がり、ブルブル震えながら上昇しヘアーに頭を入れる。高さ15㌢。3種60個入りOP価格3万円。5月発売。

©2001 SAN－X CO., LTD.

サンリオ エコグリーンドール

エイコー

さわやかなライトグリーンを基調とした配色のサンリオキャラぬいぐるみ。キティ、メロディなど4種類。高さ19㌢。70個入りでOP価格3万円。2月発売。

©SANRIO

世界名作劇場ラスカル＆アメディオ マリンスタイルぬいぐるみ

バンプレスト

ラスカルとアメディオのマリンルックのぬいぐるみ。大型（高さ32㌢）1種4個と小型（15㌢）5種70個の異種アソート。OP価格3万円。5月発売。

©NIPPON ANIMATION CO., LTD.

あしたのジョー ミニダイキャストフィギュア

セガ社

漫画「あしたのジョー」の矢吹丈と力石徹のボクシングスタイルをブロンズ製ミニフィギュアで表現。高さ5㌢。パッケージ付き。3種102個でOP価格3万円。5月発売。

©高森朝雄・ちばてつや／講談社

こげぱん てるてるぼうずマスコット

システムサービス

こげぱんのぬいぐるみに取り外しができるフードをかぶせ、てるてるぼうずにしたキーチェーン。高さ13㌢。3種類で120個入り。OP価格3万円。5月発売。

©2001 SAN－X CO., LTD.

サンリオミニランドセルキーホルダー

エイコー

ランドセルの中に入って顔と手を出しているキティやダニエルなど3種のキャラをデザイン。キャラ部分高さ3㌢。120個入りOP価格3万円。2月発売。

©SANRIO

わんこのぬいぐるみ

バンプレスト

"100個入りコレクションシリーズ"の新キャラ。かごに入ったミニチュアダックスフントなど5種の子犬を用意。100個入りOP価格3万円。5月発売。

©Terry／BP.

Prize Forum

プライズフォーラム

見様見真似は教育 コピー品は悪の元

―私も前から欲しかった景品ようやく手に入れたのよ。ほら可愛いでしょう。

―よかったね。あれ、これって許諾品じゃないよ。

―「きょだくひん」ってなあに。そんな難しい言葉知らないわ。

―僕だって知らなかったさ。でも、僕もこの間景品をゲットして喜んでおかあさんに見せたんだ。そしたら「あらこれって許諾品じゃないわ」って言われたんだ。

―じゃあ大人が使う言葉なのね。

―うん。難しく言えばそうなんだけど、おかあさんが「キャラクターなんかを考えて権利を持っている人がそれを使って製品にした人に、同じ物を作っていいですよってオーケーしたものを、許諾品って言うのよ」って教えてくれたんだ。似たようなものとか、真似したものはコピー品ってことなんだって。

―えーコピー品ってことは偽物ってことでしょう。じゃぁ一生懸命頑張って、大事なお小遣いを使ってゲームしたのにニセモノをつかまされたってことじゃないの。

―そうなんだ。本物には「なんとかさんから許諾を受けた許諾品です」ってタッグがついているんだって。

―そう言えば、なんかよく分からないけれど、そんな事が書いてあるのを見たことがあるわ。

―偽物を景品にするのは悪いことだよ。

―そうよね。ニセモノを作るのは悪いことだし、子どもを騙すなんて許せないわ。

―そんなゲームコーナーで遊んじゃいけないよ。

―あら。いつも私が注意するほうなのに、今日は反対ね。

―たまにはそんなこともないとね。これからはコピー品なんか景品にしないゲームコーナーで楽しくゲームしようよ。

株式会社セガ 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズマーケティング課 TEL.03（5737）7541 / FAX.03（5737）7744

最新プライズ情報 http://sega.jp/prize/

sega-am.com http://www.sega-am.com/

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国NIMFの評価

業務用業界はDに後退

レイティングシステムの実施率低いと

米国「メディアと家族についての国立研究所」（NIMF）は十二月下旬、二〇〇一年度の調査結果を発表し、業務用ゲーム機業界の実態は〇〇年のC級からD級へと後退したと指摘した。NIMFは業界側の努力と子どもを持つ家庭側の努力を調べ、それぞれの業界でどれほど問題解決に向っているかを毎年発表している。

業務用ゲーム機業界が進めているレイティングシステム「ピアレンタル・アドバイサリーシステム」についてNIMFはよく知っており、そのレイティングシステムが実際どれほど実施されているかが調査のポイントとなっている。しかし、〇一年にはそれが後退していたとNIMFの調査報告書は指摘している。

NIMFが六州にある十七のゲーム場で調べたところ、このレイティングシステムを実施していたのは前年の八〇％から七一％に後退していた。暴力シーンなどを含むことから年少者に遊ばせないよう助言するため赤色のステッカーで表示することになっているが、そういうゲーム機を設置していないゲーム場は、前年の五五％から四一％に減った。

NIMFが訪れた四つのゲーム場では係員が付いてはいたが、赤色のステッカー付きのゲーム機に近づかないよう子どもたちに指示する者はだれもいなかった。これらの実状から、九九年はD、〇〇年はCだった評価が〇一年Dと再び後退した（五段階でAが最も良いとするもの）。

業務用AM機メーカーの協会、AAMAはレイティングシステムの実施強化を呼びかけ、その必要性を訴えているが、評価は厳しく受けとめるしかない。

市条例問題

地裁判決で終結

訴訟費用も解決

インディアナ州の州都インディアナポリス市が〇〇年七月に可決した市条例を巡って争われた訴訟は〇一年十月、連邦最高裁が市側の上告を却下し事実上結着したが、さらに十二月末、連邦地裁で争いを終らせる判決を言い渡した。これは双方の同意を得て行なわれる判決で、未成年者をTVゲーム機に近づけさせてはならないとする市条例の施行を永久に禁止し、この判決は確定した。

またこの判決に伴い、インディアナポリス市は原告である業務用TVゲーム業界に対し、弁護費用として三万千八百ドルを支払うことに同意した。業界側は、訴訟費用を負担してきたAMOA、AAMAにこのお金を払うとしている。

AAMAのマイク・ルドビッツ会長は、「この訴訟は同じような争点で争う訴訟にも大いに参考になる。今回私たちが施行を許さなかった条例と同じような法律は、私たちのゲーム機と子どもたちの暴力行為との関係について、なんら科学的な、あるいは現実的な根拠を示していない。そういうことを確信して対決すべきだ」と、勝訴の喜びを語っている。

ミスターピンボール社の

ピンボール名鑑

2300タイトルのリスト

米国ミスターピンボール社による二〇〇二年版「ピンボールリスト＆プライスガイド」（約三十ページ。十六ドル）が発行された。〇二年版は十二回目の改訂版で、一九四七－二〇〇一年に出荷されたフリッパー、ベースボールゲーム、ビンゴピンボールを計約二千三百タイトル収録した。収録されたメーカーは百四十社もある。

ゲームルームマガジン社を通じて入手できるが、ミスターピンボール社でも注文を受け付けている。

www.mrpinball.com

タッチチューン社が

音楽配信で特許

すでに陳腐化した、との声も

デジタルジュークボックス「タッチチューンズ」のメーカー、米国タッチチューンズ・ミュージック社（シカゴ郊外、トニー・マストロナジ会長）は昨年十一月に特許を取得したとアナウンスしたが、競合メーカーのイーキャスト社（Ecast、サンフランシスコ、ロジャー・マコーリー社長）は「時代遅れで、しかも請求範囲が極く狭く、とても問題にならない」と批評している。

タッチチューンズ社が取得したのは、「デジタル・オーディオビジュアル再生システム用の通信方法」と題する米国特許6308304。九五年十月に申請したもので、タッチチューンズ社によると遠隔地のサーバーを通じてジュークボックスの曲を配信するという幅広い特許とのことだ。

同社の製品「マイストーン」はデジタル方式で二千曲以上内蔵している上、MPEG方式のビデオ映像を再生するモニターが付いており、しかもネットを通じてデータ配信を受けることができる。従ってこの種の市場を特許によって独占したい、という思いがある。

通信カラオケならぬ通信ジュークボックスの市場では、ロウ社と提携し「ネット配信を中心に「ネットスター」、「サテライト」を展開するイーキャスト社などいくつかの競合メーカーがあり、タッチチューンズ社の主張に批判的だ。

実際イーキャスト社のマコーリー社長は、「他のメーカーのことは言いたくないが、少なくとも当社の通信ジュークボックスとはまったく関係ない特許だと断言できる。この分野の開発はスピードが早く、タッチチューンズ社の特許は古すぎて使えず、しかも非常に狭い部分しかカバーしていない」と語っている。

特許が威力を発揮するのは限られた局面だけ、という見方だが、タッチチューンズ社は果して無意味な特許を振りかざしているのか、成り行きが注目される。

米国IGT社決算

増収増益で続伸

「EZペイ」システムなど

ゲーミング機最大手の米国インターナショナル・ゲーム・テクノロジー社（IGT、本社ネバダ州リノ、トーマス・ベイカー社長兼CEO）は十一月六日、二〇〇一年九月期決算を発表、大幅な増収増益を示した。

〇一年九月期の売上高は前年比三三％増の十一億九千九百万ドル、営業利益は四八％増の三億九千五百万ドル、純利益は三六％増の二億千三百万ドルだった。

売上高のうちゲーミング機販売は三七％増の八億二千四百万ドル、ゲー四五％増の六万四千六百台、国外が一一％減の五万五千三百台で、合計台数は一二％増の十一万九千九百台。米国、豪州で伸ばしたが、日本では半減した。

オペレーションは「ジョパディ」TVスロットマシンなど期末で約二万六千台ある。同時テロ事件の影響はあったが、回復している。IGT社では、「良いゲーミング機と新技術」が好業績を生んだとし、新技術の例としてチケットを出し入れするシステム「EZペイ」を挙げている。

IGT社は七月に発表したアンカーゲーミング社の買収を進め、ゲーミングコミッションの承認などすべての手続きを十二月までに終えた。同社は北米のゲーミング機市場の七〇％を占めているが、かつてのバリー社（九〇％）ほどでもない。

元ベコマ社スタッフが

カムバック設立

コースター作りに特化し

オランダで昨年十一月、遊園施設開発製造を手がける新会社、カムバックコースター社（ジッケ・ヘルショップ会長）が設立された。〇三年春には北米でローラーコースターを建設するという。

同社は、昨年八月に倒産し九月に再建したベコマ社の元スタッフが結集したもので、業界外からヘルショップ会長が投資して参加した。執行副社長（EVP）はベコマ社の副社長だったデビッド・バッチャー氏で、ベコマ社の元スタッフ九人も出資した。従業員はベコマ社の元スタッフを含め十六人だが、今春には二十人まで増える。

バッチャー副社長はベコマ社の製品がオプションを増やしすぎ、多様化させたのは間違いだったとし、「利益を生まないライドを売らない」との原則を立てたという。カムバック社はローラーコースターに的を絞り、設計技術で伸ばす考えだ。

International Trade Show

Show	Date
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
Am Ex 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 23-25
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 17-20
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Grobal Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21

話題のマシン

セガ社のメダル機「スターホース2001」

3歳馬レースも

塗り絵「ドラえもん・くれよんキッズ」も

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、多人数用メダルゲーム機「スターホース2001」が十一月中旬、またTV塗り絵ゲーム機「ドラえもん・くれよんキッズ」が十二月中旬それぞれ発売となった。

「スターホース2001」は前作のバージョンアップ版で、通常の競馬ゲームと、選んだ親馬から二世馬を作り育成レース（勝つと強くなる）に参加させる馬主ゲームの二つのモードがある。

レースに三歳クラシックロード戦を追加。競馬場は中京を加えて五ヵ所に増え、二千メートルコースも新設された。また一レースで勝ったメダル枚数のクレジットをすべて次のレースの複勝一点のみにベットできる新馬券「ライド」を追加し、大量のメダル獲得チャンスを増やした。

馬主ゲームでは、三歳馬も作成できるようになった。作成馬は調教しエサを与えると能力がアップし、途中で表示されるパスワードによりデータを保存、次回プレイ時にそのデータを使うことができる（同じ店舗の同機に限られる）。さらに強くなった育成馬を引退させ、その二世を作ることもできる。

十人用で完成品標準価格七百五十万円、改造キット百八十七万五千円。

「ドラえもん・くれよんキッズ」はシリーズ新作で、タッチペンによる塗り絵と新モード「きせかえ遊び」を追加し、いずれかを選択できるようになった。

「きせかえ遊び」は、キャラのコスチューム、目や口の表情のパーツ（全部で四千三百種類以上）を選んで取り替え、好みのキャラデザインにするもので、プリントアウトもできる。

塗り絵モードは従来と同じでドラえもんとドラミのキャラに変更。標準価格百二十二万五千円。

スターホース2001

ドラえもん・くれよんキッズ

クレーン式プライズゲーム

ボールつかみ運ぶ

カトウ「キャッチDEクルン」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）から、プライズゲーム機「キャッチDEクルン」が十二月七日発売となった。

これはボックス内の上部に景品を並べた二段の棚、下部にプレイフィールドがあり、クレーンでボールをつかみ〝クルンユニット〟に入れるゲーム。左右二方向レバーとボタン一つを操作する。

景品は六種類あり、それぞれ異なる色（六色）で表示。プレイフィールドには六色のボールが各数個ずつ転がっている。欲しい景品の表示色と同色のボールをつかみ、右側のクルンユニットに入れる。ユニットの底に三つの穴があり、うち一ヵ所の当たり穴に入ればそのボールの色表示の景品が払い出される。

要らない色のボールをつかんだ時、ボタンを押すとアームが開きボールを落とす。タイマー制。

難易度はボール数やユニット傾斜角度で調整。OP価格五十九万八千円。

キャッチDEクルン

バンプレストのTVメダル機

ポケモンを狙い

「メダルをゲットだぜ！」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、TVメダルゲーム機「ポケットモンスター・メダルをゲットだぜ！」が十一月中旬発売となった。

これはSC向け「キャラクターメダルシリーズ」で、ボタン一つを操作し、画面上のポケモンキャラに〝モンスターボール〟を投げつけてつかまえるというゲーム。

さまざまなポケモンキャラとともに画面が横にスクロールしていく。プレイヤーは狙いたいキャラが画面中央に来た時、タイミングよくボタンを押してボールを投げる。うまくキャラに当たると、そのキャラに表示された数字分のメダルが払い出される（最高九十九枚）。

メダル一枚投入でボール一個。一ゲームに三枚までベットでき、その枚数によりキャラの種類やレベルが異なる。OP価格十九万八千円。

ポケットモンスター・メダルをゲットだぜ！

話題のマシン

子ども向けプライズゲーム

回るハムスター

ナムコ「どんぐりど～こだ？」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、プライズゲーム機「どんぐりど～こだ？」が十二月上旬発売となった。

これはSCロケ用の子ども向けゲーム機で、動くキャラを配しアイキャッチ効果がある「チャオキッズシリーズ」のうちの一機種。

ボックス内の黄色の〝はむりん〟、ピンクの〝はむみ〟、青の〝はむこ〟の三匹のハムスターのキャラが配置され、それぞれおなかの部分にどんぐりの絵が点灯するプレートを抱えている。ゲームスタートでハムスターが回転して後ろを向く。この時にボタンでいずれかのハムスターを指定すると、再び回転して前を向きいずれか一匹だけがどんぐりを表示。これが指定したハムスターなら当たりとなる。

これを四回繰り返して三回当たれば、七十五ミリカプセル景品が払い出される。一－二回目は二匹のうちどちらがどんぐりを持っているかを当てるが、三－四回目は三匹から選ぶことになり少し難しくなる。二回はずれると、その時点でゲーム終了となる。価格四十七万五千円。

どんぐりど～こだ？

銃を持って動くＴＶガンアクション

6都市で銃撃戦

コナミから続編「ザ・警察官 2」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVガンアクションゲーム機「ザ・警察官2・全国大追跡スペシャル」が十二月二十日発売となった。

これは前作の続編で、前作は新宿のみだったステージが全国六都市に増え、キャラや銃の種類などが選択できるようになった。備え付けの拳銃で暴力団と銃撃戦を展開。プレイヤーが上下左右へ動くと、上部に設置されたセンサーにより画面上のキャラも同じように動くというシステムは前作と同じ。

ステージは大阪の繁華街や神戸の南京町、名古屋のテレビ塔などのほか札幌、博多の計五都市が加わり、それぞれ有名な場所をリアルに再現。

プレイヤーキャラは前作の警察官に婦人警官、刑事、特殊部隊を追加し四キャラから選択。また銃のタイプ、難易度も数種類から選択できる。弾数に制限があるが、左右か下へ動いて身を隠すと補充できる。各ステージはタイマー制で、制限時間内に一定人数の暴力団を倒せばクリアとなって昇進し、次のステージへと移る。ゲームは持ち人数制。完成品価格八十九万八千円、改造キット二十四万八千円。

ザ・警察官 2

親鳥がエサ運ぶ

北日本通信工業「とりほうだい」

北日本通信工業㈱（本社福島県須賀川市、松川稔社長）から、プライズマシン「とりほうだい」が十二月下旬発売となった。

これは親鳥がエサを取って子どもの鳥に運ぶのをモチーフにしたもので、レバーとボタンを操作。

前後伸縮と左右回転するアーム（親鳥）を動かし、下部の景品（菓子類などミニタイプのもの）を挟み取って落とし口に落とす。タイマー制（切り替え可能）で、時間内なら何回でも挑戦できる。ミニキャビネット使用。OP価格三十八万円。

とりほうだい

プライズゲーム機

競売で景品獲得

大平技研「オークションクラブ」

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）から、プライズゲーム機「オークションクラブ」が九月以降発売となっている。

これは「タワーオークション」のリニューアル版で、オークションでの落札をモチーフにしたもの。景品を選ぶと最低落札価格が表示される。ボタンで手前の電光ルーレットを一定回数止め、合計が落札価格を超えれば景品がスロープを伝って滑り落ちてくる。コンティニュープレイも可能。OP価格七十八万円。

オークションクラブ

JANUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター 4（セガ社 Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.92
2	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンAM ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	7.75
3	2	機動戦士ガンダム 連邦VSジオンDX（カプコン／バンプレスト Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	7.59
4	4	パワースマッシュ 2（セガ社 Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	7.05
5	5	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン（カプコン／バンプレスト Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	6.53
6	9	バーチャストライカー 3（セガ社 Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.08
7	6	カプコン VS SNK 2（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	6.04
8	7	鉄拳 4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	5.78
9	8	式神の城（アルファシステム／タイトーGネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	5.42
10	11	スーパーメジャーリーグ（セガ社 Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.85
11	19	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.78
12	10	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	4.75
13	18	ビーチスパイカーズ（セガ社 Naomi 2） Virtua Beach Volleyball (Sega)	4.67
14	12	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.57
15	20	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.43
16	14	スーパーワールドスタジアム 2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.33
17	13	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.29
18	28	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.26
19	23	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.25
20	15	ミスタードリラー グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.22
21	27	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーGネット） Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.18
22	34	バーチャNBA（セガ社 Naomi） Virtua NBA (Sega)	4.14
23	33	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	4.01
24	17	パズループ 2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.00
25	25	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	3.83

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	8.54
2	2	太鼓の達人 2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.35
3	3	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	7.44
4	－	ポップンミュージック 7（コナミ） Pop'n Music 7 (Konami)	7.10
5	4	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.71
6	5	ダービーオーナーズクラブ 2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	6.29
7	9	タイムクライシス 2（SD／DX／S）(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.13
8	11	ヴァンパイアナイト（SD／DX）(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.00
9	7	スリルドライブ 2（2P／SD／DX）(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	5.92
10	14	シャかっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	5.89
11	8	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.84
12	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.51
13	10	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.44
14	6	DDR MAX（コナミ） DDR MAX (Konami)	5.30
15	17	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	5.08
16	13	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.01
17	16	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	5.00
18	15	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	4.92

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.27
2	3	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	8.57
3	－	やまとなでしこ（アトラス） Yamatonadeshiko (Atlus)	8.50
4	2	シャイニーショット（オムロン） Shiny Shot (Omron)	7.93
5	8	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	7.80
6	6	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	7.75
7	7	ハードパンチャー はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	7.73

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.386

有田佐市

二〇〇二年　新春

手を容れて冷たく
したり春の空
　　　　永田　耕衣

春の空に手をすっと差し入れて、暖くなってきた春の空を、まだ冷たい手でちょっと冷たくしたのである。

構えが大きい句である。そういう事情を知らない人が、耕衣さんの挙措を見たら、あの人は何をしているのだろうかと戸惑ってしまうかもしれない。

二〇〇一年にも確かに想像を絶した事件が起きたのだが、いつも〈事実は小説よりも奇なり〉である。起きたことは起きたことだ、それに対する事後措置に誤ちがないように冷静に対処してゆくことこそ私たちに与えられた試練だ。熱くなってしまって無知から単に条件反射的に走ってしまわないように、耕衣さんは戒めている。

戦前東大で教え、戦後文化使節として来日したイギリスの詩人エドマンド・ブランデンの詩。

経験についてのリポート

私はまだ若かった、今でもそんなに年老いてはいない。
そんな私も、正しい人間が世間から見棄てられ、
健康も名誉も才能も台なしにされたのを見てきた、——
こんなのは、以前教えられたこととは違っていた。
土地の人には離れがたい、生活を営んでいる国土が、
愚かにも戦火によって破壊され、村も跡かたなく消え、
鼠はおろか鷹さえもすべて姿を消したのを見てきた、——
ああ、これこそが天のくしき恩寵だったのだ。
ひとが何と言おうと、これが天の見そなわす人間の世界だ。
これらの幻滅を通じ、天は、自分が人間を愛し、今後とも愛し続けることを、不思議な形で証明しておられるのだ。
これらを超えた所に、燦々と輝く信頼と命と善があるのだ。

Edmund Blundenは元来イングランドの田園生活を歌う物静かな詩人であったが第一次大戦にかり出され、あの西部戦線での空しさから、この詩はうみ出された。平井正穂の訳にイギリスの人たちの考えに対する漱石の意図を汲んで手をいれたものである。平井さん御免なさい。それにしても、私たちは愚かにも、——燦々と輝く信頼と命と善—に到達するのにいくつの大きな山を越えなければならないというのか。

希望が悪徳と見なされかねない世界の中で、建畠哲は屈折した形をとりながらも、それでも希望を歌っている。

零度の犬

俺たちの恥を彩る零度の犬。その半ばは庭の罪であり、半ばは灰色の少女の政治であると聞かされた。それゆえにこそ彩りとなるのだと。コイケさんもそのことを知っていたはずだ。共に進もう、と俺は言った。良い光景を見つけるために共に歩んでいこう。さらに低い犬、低い生け垣、低い庭がどこかにあるはずだ。

実際、未来のある日には、低く暗い池があった。笑いたくなるほど、零度の犬の場所であった。誰かの意識が庭の罪に微笑めば、時代の麗しい光景として称揚されるであろう。少女の政治とはそうしたものだ。首の長い雇兵たちも沈黙する……。コイケさん、あなたはそのことを知っていたはずだ。暗い池のほとりに、零度の犬が現れる。静かな光景、見事な光景、そして政治的な少女たち……。

灰色の駅で俺たちは降りた。それもまた未来のある日だった。電柱が曲がりくねった寂しい商店街を見下ろしていた。低く暗い池はその先にあるはずだ。さほど遠くはない。光景に属する確率論がそのことを証している。理論的にいえば誰かを微笑ます罪……。さあ、よい光景を見つけに行こう。腕の細い灰色の少女を探しに行こう。その距離で今、零度の犬が吠えている。

初夢というのか夢を見た。

輝かしい街並である。透き通った清冽な水をたっぷりと湛えた大きな河の流れが周囲の建物に陽の光や影を反映させて、そうなっていることに気づく。流れを渡ってくる微風は両岸の並木の小さな葉を翻えして、頬に心地よい。

街の通りの何処からでも目につく、巨大なツインタワーがある。一千米ぐらいの高さはあるのだろうか。

ビルの上にはショウ・ザ・フラッグに応えたのか、巨大な日の丸がはためいている。街の人々からどうしてもあそこには日の丸を掲げて欲しいというごく強い要望があり、日本側は辞退に辞退を重ねたのだが、米大統領も辞を低くして日の丸を掲げて欲しいと願い出たという経緯があったそうだ。

咽喉が渇き、街の喫茶店で珈琲を飲みながら、ユダヤ人のマスターの話を聞かされてしまう。日本人の旅客だと分って、店の奥からマスターは一直線にこちらにやってきた。

マスターの話によれば、ブッシュが国連に提案して、当時のイラクの国土はすべてパレスティナの人々に返し、イラクに住んでいた人たちは、米領土内の広大な何州にもわたる砂漠地帯に移住することになった。

その砂漠地帯の都市化については、日本側が経済的な側面だけではなくて、土木工事、建築、その他殆んど凡てにわたって強力な援助をして、もと米の砂漠地帯の住人としてはひょっとすればユダヤ人よりも日本人が多いのではなかろうか、またこのゾーンはアメリカからの圧力はなく世界からの治外法権を得ているゾーンでもあり、世界で最も混血がすすんでるゾーンでもあるのですとマスターはいう。マスターの子息はすべて日本の女性と結婚をしてそれぞれ産を成している。この新しい国はこれからの国です。アメリカは立派な断を下したが、その実行のリーダーシップをとった日本にはそれ以上に私たちは感謝しています。アラブの人たちも。

"Tekken TT", "DOC 2000" Top Game Charts

After compiling yearly data (January-December 2001) of the "Game Machine" chart, Namco's "Tekken Tag Tournament" (Tekken TT) appeared at the top of the video game software division chart, while Sega's "Derby Owners Club 2000" topped the dedicated video game division chart. The "Other Arcade Games" category was headed by Omron's photo sticker machine "Canvas Shot".

"Tekken TT" is a computer graphics (CG) fighting game based on Namco's "System 12" board, and 9,000 sets have been shipped in Japan and about 10,000 sets abroad since 1999. Its successor "Tekken 4" was shipped in August 2001, and has kept high popularity.

"Derby Owners Club 2000" is a bringing up race horse game based on Sega's "Naomi" system board, and 850 sets have been shipped in Japan since October 1999. Its successor "Derby Owners Club II" was shipped in November 2001, and has kept high earnings.

In "Other Arcade Game" division, Omron's photo stocker machine ranked 1st to 3rd. All of top 7 ranks were occupied by photo sticker machines, and genuine arcade games remain sluggish.

The top 25 video game software, 15 dedicated videos and 7 other arcade games for 2000 are as follows. The titles marked with "+" are mahjong videos or quiz videos.

[Best Software 25]

1	Tekken Tag Tournament (Namco)	2,568
2	King of Fighters 2000 (SNK)	2,382
3	Virtua Striker 2 ver. 2000 (Sega)	2,345
4	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	2,280
5	Virtua Striker 3 (Sega)	2,239
6	Power Smash [Virtua Tennis] (Sega)	2,223
7	Mr. Driller 2 (Namco)	2,211
8	Capcom vs. SNK (Capcom)	2,150
9	Guilty Gear X (Sammy)	1,861
10	Mahjong Hot Gimmick Forever+ (Psikyo)	1,815
11	Mr. Driller Great (Namco)	1,691
12	Tetris (Sega)	1,451
13	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	1,419
14	Tekken 4 (Namco)	1,374
15	Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom)	1,368
16	Strikers 1999 (Psikyo)	1,299
17	Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	1,240
18	Virtua Fighter 4 (Sega)	1,214
19	Metal Slug 3 (SNK)	1,175
20	Quiz Lucky Dog+ (Video System)	1,172
21	Otenami-Haiken 2+ (Taito)	1,107
22	Mahjong Hot Gimmick 3+ (Psikyo)	1,087
23	Super World Studio 2000 (Namco)	1,060
24	Gun Spike (Psikyo/Capcom)	1,052
25	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	1,023

[Best Dedicated Video 15]

1	Derby Owners Club 2000 (Sega)	3,837
2	Battle Gear 2 (Taito)	2,601
3	Syakatto Tambourine (Sega)	2,523
4	Time Crisis 2 (Namco)	2,400
5	Ninja Assault (Namco)	1,986
6	Police 911 (Konami)	1,744
7	Continental Mission (Sega)	1,644
8	House of the Dead 2 (Sega)	1,468
9	Drum Mania 3rd Mix (Konami)	1,373
10	Sniper 13-Miracle Trajectory (Namco)	1,269
11	Tokyo Bus Route (Sega)	1,245
12	Typing of the Dead (Sega)	1,240
13	Thrill Drive 2 (Konami)	1,181
14	Vampire Night (Namco)	1,148
15	Samba de Amigo ver. 2000 (Sega)	1,137

[Best Other Arcade Games 7]

1	Canvas Shot (Omron)	3,298
2	Flash Shot (Omron)	2,999
3	Chaopi (Omron)	2,415
4	Street Snap EG (Hitchi Software)	2,291
5	Gekitekibisya (Hitachi Software/Sega)	2,003
6	Photo & Seal Kuru Kuru (Makesoftware)	1,620
7	Pure Shot (Omron)	1,609

Sammy Revises Results Down

Sammy Corp., Tokyo, revised its forecast of fiscal year results on December 17. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥168,000 million and net income is ¥22,000 million. Sammy previously forecast ¥178,000 million in revenue and ¥30,400 million in net income on September 6.

According to Sammy, since a malfunction occurred in its pachi-slot machines at the end of September and took countermeasures against it, it must carry out discounting and loss compensation for pachi-slot machine operators, its revenue will reduce and a special loss will occur. Despite this, its revenue will show 15% increase, and net income 5% increase, Sammy predicts.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

SCE To Supply Software For "PS2" On Network

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, decided to distribute game software of "PS" and "PS2", music, movie, etc. through the Internet by connecting its home video console "Play Station 2" (PS2) to the broadband from April 2002. This was announced by SCE on December 11, though concrete contents and charges to be distributed are not yet shown.

The scheme of distributing game software through the Internet seems to have been first hit upon by Amusement and Music Operators Association (AMOA) of USA when it launched research on National Amusement Network Inc. (NANI), jointly with Canadian-based TVphone Inc. and EDS Corp., Texas, from March 1994 to March 1999. Japan's coin-op games industry showed almost no interest.

Since the shipment of "PS2" in March 2000, SCE has been trying to realize the scheme of distributing game software and other contents through the Internet. In February 2001, SCE announced a plan for installing "PS2" based terminals at arcades of Namco and Sega, and also at home video retailers' shops having cooperative relations with SCE. According to SCE's announcement, this was scheduled to be realized by December 2001, but is not yet realized.

However, the charging system "Dynamic Network Authentication System" (DNAS), which serves as the basis of distribution through the Internet, is already completed, and being tested at "Play On Line" service which is operated by Square Software. SCE is also benefited by the extensive dissemination of "PS2" (more than 7 million sets within Japan). Moreover, broad-band connection diffused rapidly during the this year. The environment is prepared well enough.

Dedicated sets for "PS2" (40 GB hard disk and 100 Mbps Ethernet) necessary for broad-band connection will be shipped when the service is started. Ken Kutaragi, president of SCE, explains, "From that time onward, game software which has been sold in the DVD format can also be downloaded from the Internet and stored in the hard disk." Moreover, not only game software, but also music, movie, etc. will also be distributed.

Third party home video game developers will also supply their game software in cooperation with SCE.

BrezzaSoft Moves Office

BrezzaSoft Corp., the exclusive exporter for NEO·GEO game software "The King of fighters2001", has moved its head office in mid-December as follows:

13-19, Toyotsucho, Suita City, Osaka 564-0051
phone (81) 6-6190-6120
fax (81) 6-6190-6121